

MÍDIA TÁTICA E CULTURA HACKER: APROXIMAÇÕES NO CONTEXTO BRASILEIRO

Leonardo Feltrin Foletto¹

RESUMO: Este artigo busca fazer uma aproximação da cultura hacker com a ideia de mídia tática (GARCIA e LOVINK; 2007), originária da leitura de De Certeau (1994) sobre as práticas e táticas criativas que a cultura popular produz com os artefatos e técnicas que a rodeiam. Para isso, retomo a discussão sobre o conceito, abordando o contexto de sua produção, as influências teóricas e práticas e os desdobramentos de seu uso. A seguir, identifico alguns exemplos da chamada "era de ouro" das mídias táticas, no final da década de 1990, para depois voltar para a realidade brasileira, trazendo as particularidades da cena de mídia tática brasileira. Por fim, concluo com a ideia de que a análise dos usos táticos das mídias podem valorizar o olhar sobre o movimento e, com isso, auxiliar na compreensão das mediações e dos atores nos estudos que envolvam comunicação, tecnologia e política no Brasil.

PALAVRAS-CHAVE: mídia tática; net-ativismo; cultura hacker; mediação;

ABSTRACT: This article seeks to make an approximation of the hacker culture with the tactical media (Garcia and Lovink, 2007), concept inspired by De Certeau (1994) on the practical and creative tactics that popular culture produced with the artifacts and techniques that surround them. For this, the article resumes discussion of the concept of tactical media, addressing the context of their production, the theoretical and practical influences and consequences of its use. Identifies some of the examples called "golden age" of tactical media in the late 1990s, and after returns to the Brazilian reality, bringing the peculiarities of the brazilian tactical media scene. Finally, concludes with the idea that the analysis of the tactical uses of media can point out the look to the movement of the actors and the mediation in communication, political and technological studies.

KEYWORDS: tactical media; net-activism; hacker culture; mediation;

1. INTRODUÇÃO

Já faz algum tempo que as transformações na maneira das pessoas se comunicarem, ocasionadas sobretudo pela evolução da tecnologia digital, são dos assuntos mais instigantes a serem estudados neste século XX. O desenvolvimento dos primeiros computadores somado ao das redes telemáticas possibilitou a liberação do polo emissor da informação a qualquer um que tenha acesso a estes dispositivos e redes, o que tornou mais acessível a comunicação de muitos grupos até então marginais ou de atuação restrita a um lugar geográfico. Nesse cenário, o ativismo relacionado a mídia - o midiativismo - tem diversificado suas maneiras de agir, estabelecendo formas inventivas de confrontar o poder institucional na área da comunicação, formado sobretudo por grandes grupos de mídia, a partir de ações influenciadas por coletivos e movimentos da contracultura e da arte, por um lado, e, de outro, por preceitos de uma ética hacker que tem se alastrado para diversas áreas além de sua base inicial, os

¹ Jornalista (UFSC), mestre em jornalismo (UFSC) e doutorando em comunicação e informação na UFRGS com pesquisa relacionada ao jornalismo, o ativismo e a cultura hacker. Integrante do grupo de pesquisa em Jornalismo (Nupejor) da UFRGS e editor do coletivo BaixaCultura (<http://baixacultura.org>). Email: leofoletto@gmail.com

computadores e a internet.

Neste contexto, busco aqui resgatar algumas ações e iniciativas midiativistas a partir do conceito de *mídia tática* (MT), estabelecido inicialmente por Lovink e Garcia em 1997 e que identifica certos tipos de práticas de manipulação e desvio dos meios de comunicação desenvolvidas a partir da propagação da internet e da popularização dos dispositivos digitais. É uma concepção teórica originária do contexto europeu pós queda do muro de Berlim e que se desenvolveu em festivais e redes de comunicação, tecnologia e ativismo no final da década de 1990 e início dos anos 2000 como uma tentativa de identificação de uma tendência de convergência nos campos políticos e culturais desta época, influenciada pelo crescimento da produção midiática viabilizada por equipamentos baratos e de fácil utilização (LOVINK, 2011, p. 277).

No Brasil, alguns trabalhos acadêmicos - como os de Gonçalves (2007), Henrique Mazzeti (2008), Lara (2008) e Clinio (2011, 2013) - trataram de analisar ações, festivais e redes que fomentaram um cenário de mídia tática brasileiro, sobretudo na década passada e a partir de uma edição do festival realizada no Brasil, em 2003. Porém, tanto as redes e os festivais quanto os trabalhos que analisaram estes não tiveram continuidade no Brasil, o que pode ser explicado pela própria característica móvel e instável do conceito, como aponta o coletivo *Critical Art Ensemble*, um dos principais grupos identificados a esta concepção, ao dizer que a nomeação seria o primeiro passo em fazer aquilo que a mídia tática mais teme: "reivindicar um território cultural fadado a historicizar uma casa mal assombrada (...), antes de ser refinada em uma unidade pura de consumo, a MT é correntemente um ambiente desgovernado de singularidade e fins (CAE, s/d, online)".

Ainda assim, acredito que retomar a ideia de mídia tática aqui pode ajudar no esforço de compreender, de forma teórica e empírica, estes conjuntos de ações e mobilizações sociais que articulam tanto a produção simbólica quanto a apropriação das tecnologias de produção e difusão de informações (CLINIO, 2013, p.183). Também pode contribuir para organizar aproximações com outros referenciais que ajudam a compreender o midiativismo e a sociedade em rede hoje, como o da ética hacker (LEVY, HIMANEN, 2002) e o da Teoria Ator-Rede (LAW, 1992; LATOUR, 1994; 2012). Neste sentido, mais do que querer historicizar uma casa mal-assombrada, retomar a mídia tática pode ajudar a exorcizar os fantasmas desta mesma casa e compreendê-los em sua relação com o mundo.

Para realizar este trabalho, se faz necessário, num primeiro momento, retomar a discussão sobre o conceito, abordando o contexto de sua produção, as influências teóricas e práticas e os desdobramentos de seu uso. A seguir, passo a identificar alguns exemplos da chamada "era de ouro" das mídias táticas, no final da década de 1990. Depois, volto para a realidade brasileira, trazendo as particularidades da cena de mídia tática brasileira e a aproximação com a cultura hacker e a ideia de gambiarra, além de

alguns exemplos de práticas de mídia tática brasileiras. Por fim, a partir destes casos locais e de uma aproximação ao referencial teórico da Teoria Ator-Rede (TAR), concluo com a ideia de que a análise dos usos táticos das mídias podem valorizar o olhar sobre o movimento e, com isso, auxiliar na compreensão das mediações e dos atores nos estudos que envolvam comunicação, tecnologia e política no Brasil.

2. MÍDIA TÁTICA: DEFINIÇÃO E EXEMPLOS PIONEIROS

Existem várias (in) definições possíveis para mídia tática, mas convém começar pelo início, 1993, quando acontece em Amsterdam, Holanda, o Next Five Minutes (N5M), festival sobre arte, política, ativismo e mídia com artistas e ativistas dos Estados Unidos, Europa e ex-URSS interessados em explorar as possibilidades dos aparelhos eletrônicos domésticos como meio para a mobilização social. O termo surgiu a partir da ampliação do conceito de "televisão tática", tema central do N5M, que teve por objetivo expor e debater vídeos independentes e produções audiovisuais de cunho político realizados durante a segunda metade do século XX. Discutido internamente, mídia tática viria a nomear a segunda edição do N5M, em 1996, e assim aparece definido na seção de perguntas e respostas do site do festival:

O termo “mídia tática” se refere a uma utilização crítica e teorização das práticas de mídia que recorrem a todas às formas de mídias, antigas e novas, ambas lúcidas e sofisticadas, para a realização de diversos objetivos não comerciais, impulsionando todos os tipos de questões políticas potencialmente subversivas². (N5M, 1996)

Um ano depois vem a primeira referência como um conceito estruturado, quando Geert Lovink e David Garcia publicam o texto "O ABC da Mídia Tática"³, que circula numa lista de emails chamada Nettime⁴, que agrupava pessoas com algum envolvimento no N5M:

Mídias táticas são o que acontece quando mídias baratas tipo 'faça você mesmo', tornadas possíveis pela revolução na eletrônica de consumo e formas expandidas de distribuição (do cabo de acesso público à internet), são utilizadas por grupos e indivíduos que se sentem oprimidos ou excluídos da cultura dominante. A mídia tática não apenas noticia eventos, porque elas nunca são imparciais, elas sempre participam e é isto que mais do que qualquer outra coisa as separa da mídia mainstream. (LOVINK; GARCIA, 2003)

A partir daí, ocorreriam mais dois festivais de Mídia Tática, 1999 e 2003, e o termo ganharia o mundo

2 Trecho recuperado aqui de Clinio (2011), já que a fonte original não está mais na rede.

3 Originalmente publicado em 1997, foi traduzido para o português por Ricardo Rosas e publicado no site do Centro de Mídia Independente em 2003 - é esta a fonte citada aqui (ver referências).

4 E ainda agrupa: o arquivo completo da lista e mais informações sobre ela em <http://www.nettime.org/> Acesso em: 13 out. 2015

com movimentos ativistas, artísticos e políticos dos anos 1990 e início dos 2000 que se descolam dos fazeres políticos tradicionais e buscam acompanhar as revoluções tecnológicas e culturais como base de suas ações e debates (LARA, 2008). Alguns exemplos de ações, grupos e movimentos agregados a ideia de mídia tática nesse contexto são a atuação de ativistas dos movimentos altermundistas, também chamados de antiglobalização; a ação de ativistas que veiculam programas de rádio em transmissores de baixa potência ou daqueles que elaboram vídeos com câmeras digitais e distribuem sua produção numa Internet pré *smartphones* e redes sociais gigantescas; o trabalho de programadores de software livre e de código aberto; a arte midiática e a *net-art*; pesquisas sobre a política e a economia das tecnologias da informação, em especial no que se convencionou chamar de *net criticism*, uma perspectiva crítica em relação à estrutura da internet que pode ser posicionada na encruzilhada interdisciplinar entre as artes visuais, movimentos sociais, cultura pop, e pesquisas acadêmicas (LOVINK, 2009).

Formulado na Europa, dentro de um ciclo de debates pós queda do muro de Berlim que envolvia principalmente artistas, teóricos da comunicação, jornalistas, hackers, ativistas políticos e cientistas sociais, o termo apresenta uma mescla de referências entre movimentos sociais e artísticos do século XX e experiências de "usos da cultura" - maneiras de apropriação dos objetos técnicos e sua realização para determinada ação. Nesse contexto, dialogam com a mídia tática vários movimentos e ações desviantes ao longo do século XX, como os citados por Stewart Home em sua história da (anti) arte deste período *Assalto à Cultura* (2005) - o *détournement* dos situacionistas franceses, os *happenings* dos provos holandeses e do *Fluxus*, a *mail art* e o *do it yourself* punk dos anos 1970 o neoísmo dos 1980 e o culture jamming dos 1990 pra cá. Assim como conversam também com a mídia tática conceitos próximos como os de guerrilha midiática⁵, que segundo Lara (2008) são desdobramentos dos estudos semióticos de Umberto Eco, que apontava a guerrilha semiótica como uma tática que se aproveita "de uma margem de indeterminação e em uma modificação das circunstâncias nas quais as mensagens são recebidas, sendo possível uma escolha nos modos de interpretação" (ECO apud LARA, 2008, p.85).

Mas a fonte mais presente no conceito original é, sem dúvida, Michel de Certeau e *A Invenção do Cotidiano*. Publicado originalmente em 1980, o livro examina as maneiras de fazer criativas com que as pessoas individualizam e se apropriam da cultura de massa, de objetos cotidianos até planejamentos urbanos e rituais, leis e linguagem. No capítulo três, o autor francês traz a distinção entre tática e estratégia que é essencial para o entendimento aqui trabalhado. Ele define como estratégia "o cálculo

5 A guerrilha midiática seria a "a realização de um jogo de artimanhas recíprocas, uma forma de envolvimento da mídia em um trama impossível de se captar e de se entender, uma trama que provoca a queda da mídia, vítima de sua própria prática. Arte marcial pura: utilizar a força (e a estupidez) do inimigo, voltando-se contra ele" (BLISSET, 2001).

(ou a manipulação) das relações de forças que se tornam possível a partir do momento em que um sujeito de querer e poder (uma empresa, um exército, uma cidade, uma instituição científica) pode ser isolado" (DE CERTEAU, 2013, p.93). As táticas seriam, em oposição, procedimentos que "jogam com os mecanismos da disciplina e não se conformam com ela a não ser para alterá-los" (DE CERTEAU, 2013, p.94). Assim, enquanto as estratégias seriam gestos típicos da modernidade militar e científica, que valoriza as estruturas e o lugar, as táticas seriam ações típicas de uma pós (ou pré-modernidade), que valorizariam o movimento e o tempo, "às circunstâncias que o instante preciso de uma intervenção transforma em situação favorável" (DE CERTEAU, 2013, p.96).

Os usos que consumidores (usuários, segundo o autor francês) fazem de textos e objetos que os rodeiam são diferentes dos esperados ou imaginados por aqueles detentores do poder estabelecido ou de posse dos objetos; são usos *táticos*, rebeldes, ações de apropriação e engano que desobedecem ao pré estabelecido, truques engenhosos, "astúcias de caçadores, mobilidades nas manobras, operações polimórficas, achados alegres, poéticos e bélicos" (DE CERTEAU, 2013, p.98). Ao identificar a distinção estratégia e tática analisando a cultura popular, De Certeau, segundo Lovink e Garcia (2003), transferiu a ênfase das representações para os *usos* das representações. A partir daí ele sugeriria algumas maneiras de pensar práticas cotidianas - como o habitar, circular, falar, ler - que estabeleceriam um vocabulário complexo que identificaria as maneiras que a cultura popular buscaria romper com o que lhe é imposto pelas estruturas do poder ou de consumo. Aquilo que se chama de "vulgarização" ou "degradação" de uma cultura seria então

um aspecto, caricaturado e parcial, da revanche que as táticas utilizadoras tomam do poder dominador da produção. O consumidor não poderia ser identificado ou qualificado conforme os produtos jornalísticos e comerciais que assimila: entre eles (que deles se serve) e esses produtos (indícios da "ordem" que lhe é imposta), existe o distanciamento mais ou menos grande do uso que se faz deles. Deve-se, portanto, analisar o uso por si o mesmo. (DE CERTEAU, 2013, p.90)

Inicialmente pensadas por De Certeau no auge da cultura de massa *um-muitos* dos anos 1970, a ideia de tática foi reapropriada em um cenário de proliferação da internet e do desenvolvimento dos dispositivos digitais do início dos anos 1990 por Lovink, Garcia e outros. A internet anunciava a possibilidade da convivência do modelo massivo *um-muitos* com a do *muitos-muitos*, e os artistas e ativistas reunidos em torno do N5M viram como os usos das mídias poderiam se tornar *táticos* - porque criativos e rebeldes aos pré estabelecidos - e assim tanto subverter a ordem política quanto dar voz a grupos grupos e indivíduos que se sentiam oprimidos ou excluídos da cultura dita dominante. O conceito de mídia tática despontaria, então, num contexto de "renascença do midiativismo, misturando um trabalho político da 'velha guarda' e o engajamento de artistas com as novas tecnologias" (LOVINK e SCHNEIDER, 2004, online). Por um lado *ativista* em relação a subversão, mesmo que temporária, da

ordem política, e por outro lado *artístico*, porque criativo e de experimentação com as então novas mídias digitais da época.

Os primeiros trabalhos identificados enquanto mídia tática, originários do campo artístico e de uma postura crítica sobre a função da arte na sociedade contemporânea, ajudam a ilustrar esta compreensão das táticas como forma de resistência criativa e subversão das mensagens e das plataformas dominantes. Segundo Lovink (2011, p.1-2), estes exemplos se situam na “era de ouro” da MT, que vai de 1993 a 1999, quando o acesso a equipamentos baratos e fáceis de usar fomentou um novo sentido de autonomia entre ativistas, programadores, teóricos, curadores e artistas que impulsionou experimentação de formas alternativas de narrativas. Alguns exemplos de ações e coletivos deste momento foram:

_ **Eletronic Disturbance Theater e o *flood net zapatista***; o Critical Art Ensemble desenvolveu, em 1998, o *Eletronic Disturbance Theater* (EDT), uma frente do coletivo para promover ações de solidariedade no ciberespaço em apoio ao movimento Zapatista em Chiapas, no México. A tática realizada com maior destaque foi a do sit-in virtual, um tipo de ação direta contra um determinado site com o objetivo de torná-lo inacessível a partir da coordenação de acesso simultâneo por diversas pessoas à mesma página alvo. O grupo organizou ataques em dez datas significativas para o movimento Zapatista, depois registrada em abril de 1998⁶. Para participar, as pessoas deveriam acessar determinada URL, clicar em um link e manter o navegador aberto durante o período programado para a ação; o aplicativo acionado recarregaria a mesma URL várias vezes por minuto, impossibilitando o acesso à página num tipo de ação chamada Ataque de negação de serviço – DoS⁷.

_ **®TMark e a ação *www.gwbush.com***; um site (inicialmente cópia do oficial) construído como tática para interferir na campanha eleitoral do então candidato à presidência dos Estados Unidos, George W. Bush, em 1999. Gerou repercussão na mídia - em especial por conta de questionar a negação do consumo de cocaína por parte de Bush - confundiu eleitores e provocou pronunciamentos do candidato de que "deveria haver limite" à liberdade⁸;

_ **The Yes Men Project⁹ e o caso DowEthics.com**; A dupla de ativistas Andy Bichlbaum e Mike Bonanno é conhecida por ações de produzir danos a indivíduos e entidades que causam estragos sociais, econômicos e ambientais (crimes, no julgamento dos ativistas). São "correções de imagem" realizadas a partir da personificação dos representantes destas empresas - como a que aconteceu em

6 Para mais informações sobre a ação, ver <http://www.thing.net/~rdom/ecd/floodnet.html>

7 Detalhes sobre este tipo de ação em https://pt.wikipedia.org/wiki/Ataque_de_nega%C3%A7%C3%A3o_de_servi%C3%A7o.

8 O ®TMark é um coletivo conhecido por suas ações anticorporativas. A imagem do site criado está disponível no site <http://rtmark.com/gwbush>

9 Site: <http://theyesmen.org>

2004, quando Andy concedeu uma entrevista para a rede de televisão britânica BBC como executivo da empresa *Dow Chemicals* e afirmou que, passados 20 anos do desastre químico causado na cidade indiana de Bhopal que matou 20 mil pessoas, a empresa assumiria a responsabilidade e indenizaria os atingidos em U\$ 12 bilhões. Era um trote: Yes Men havia criado um site espelho da empresa, chamado *dowethics.com*, que os jornalistas da emissora britânica entraram em contato erroneamente para combinar uma entrevista. Durante duas horas, a entrevista circulou pela internet, foi repetida na mesma BBC e só então a empresa *Dow Chemicals* notificou a emissora que o entrevistado era um impostor. O vídeo da ação se encontra ainda hoje disponível na rede¹⁰.

_ **Independent Media Center (Indymedia)**; foi uma criação de diversas entidades no campo da época chamada mídia alternativa com o intuito de realizar a cobertura dos protestos de Seattle em razão da reunião da Organização Mundial do Comércio (OMC), em 30 de setembro de 1999. Desenvolveram um site que oferecia diversos materiais - cobertura em tempo real, relatórios, fotos, vídeos e áudios - das manifestações num sistema de publicação aberto, ou seja, qualquer um poderia submeter seu material para publicação, sem filtros editoriais. A intenção era organizar uma cobertura de orientação alternativa àquela realizada na mídia tradicional, num contexto em que a publicação na internet não era acessível a qualquer pessoa: não havia redes sociais como as que conhecemos hoje, e os blogs recém iniciavam sua trajetória - o primeiro sistema gratuito e facilitado de publicação de conteúdo (CMS) a se tornar popular, o *blogger*, havia começado a funcionar também em 1999 (FOLETTTO, 2011). Depois dos protestos em Seattle, uma rede internacional *IndyMedia* se constituiu e mantém até hoje um site¹¹ de publicação aberta, com notícias, informações sobre acontecimentos e opiniões que, em geral, não são veiculadas na mídia tradicional.

3. MÍDIA TÁTICA NO BRASIL: HACKERS E GAMBIARRAS

Embora seja difícil datar o início das ações de mídia tática no Brasil, nota-se que a partir de 2003, com o Festival Mídia Tática Brasil (MTB) realizado em São Paulo, o termo passou a ser mais usado e identificado no país. Fonseca (2007) indica que outros eventos no campo das mídias táticas, como o *MetaEvento* e o *Emoção Art.Ficial*, ambos realizados em São Paulo, antecederam o MTB, mas aponta que a grande expectativa com a chegada da Internet em áreas periféricas das grandes cidades, além do

10 Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=SIUQ2sUti8> Como contra-ataque, a *Dow Chemicals* solicitou o cancelamento do serviço de IPS (Internet Service Provider) para a empresa que hospedava o site falso. Segundo Clinio (2011), quando o site se tornou off-line, outros ativistas se mobilizaram pela causa defendida pelo *Yes Men Project* e criaram vários sites espelho para escapar da censura e oferecer fontes múltiplas para as informações divulgadas pela dupla. Mais detalhes da ação em https://en.wikipedia.org/wiki/The_Yes_Men

11 O site da rede internacional Indymedia é <https://www.indymedia.org/or/index.shtml>; o CMI Brasil se encontra no site <http://midiaindependente.org/>

crescente fortalecimento do software livre como alternativa viável, tornou o MTB um momento importante de agrupamento, reconhecimento e conexão.

O evento, gratuito, foi realizado entre os dias 13 e 16 de março de 2003 em diversos espaços na cidade de São Paulo. Contou com uma programação diversificada e eclética, reunindo ativistas, grupos e coletivos, intervenções, performances e teatro de rua, videoativismo, *culture jamming*, produção de fanzines, DJs e rádios livres, mídia alternativa on-line e sites sobre temas de interesse, além de iniciativas de reuso de computadores antigos em comunidades brasileiras. As atividades de palestras e debates se realizaram na Casa das Rosas - na Avenida Paulista, centro da cidade - e tiveram como temas a arte como tática e resistência, ciberativismo, hacktivismo, lógicas de código aberto, *copyleft*, além do próprio conceito de mídia tática¹².

Clinio (2011) afirma que, nas discussões e ações do MTB, foram apontadas algumas particularidades das mídias táticas brasileiras: 1) a adoção de Linux e softwares de código aberto e 2) a predominância de trabalhos na linha low-tech em contraposição a poucas iniciativas que mobilizavam alta tecnologia. Estas particularidades se tornariam questões estruturantes em eventos e debates relacionados a mídia tática no país que se seguiram ao MTB, como o *Digitofagia* (2004) e os encontros *Submidialogia*¹³ (2005 a 2008). Seriam importantes, também, na organização de políticas públicas relacionadas à comunicação, cultura e tecnologia no Ministério da Cultura (MinC) na gestão de Gilberto Gil (2003 a 2008), como os pontos de cultura¹⁴.

Ambas as particularidades das mídias táticas apontadas por Clinio são aspectos que aproximam as

12 O material de divulgação do evento, com a programação completa, ainda pode ser acesso no site http://ww2.sescsp.org.br/sesc/hotsites/midia_tatica/

13 *Digitofagia* foi um encontro que teve duas edições, em São Paulo e no Rio de Janeiro, em 2004. As duas conferências resultaram no livro *Net_Cultura 1.0: Digitofagia*, organizado por Ricardo Rosas e Giseli Vasconcelos (2006; ver referências). Já a *Submidialogia* foi uma iniciativa interdisciplinar que promoveu debates, workshops, mini-cursos, espaços de convivência para trocas de informações e elaboração de ações nos campos da tecnologia e cultura realizada em quatro cidades: Campinas (2005), Olinda e Recife (2006), Lençóis (2007) e Belém (2008). Informações sobre esta iniciativa podem ser encontradas dispersas em páginas na internet, vídeos no Youtube e as publicações “Apropriações tecnológicas: Emergência de textos, idéias e imagens do *Submidialogia#3*”, organizada por Karla Brunnet após a terceira edição (disponível em http://karlabru.net/site/wp-content/uploads/2011/01/livro_submidialogia3.pdf), e “Ideias Perigozas”, organizado por Fabiane Borges (disponível em: https://www.academia.edu/8531596/Ideias_Perigozas).

14 Duas demonstrações da importância das particularidades das mídias táticas brasileiras e do MTB nas políticas públicas são apontadas por Clinio (2011, p.67): a citação por Claudio Prado, ex-Coordenador de Políticas Digitais do Ministério da Cultura - MinC, para demonstrar a “Linha do tempo da cultura digital no Brasil”, projeto de recuperação da memória digital brasileira descontinuado anos depois, durante plenária inaugural do II Fórum da Cultura Digital Brasileira, realizado em outubro de 2010; e o artigo “O impacto da sociedade civil (des)organizada”, em que os autores Felipe Fonseca, Alexandre Freire e Ariel Foina (2006; ver referência) destacam que o encontro no MTB proporcionou a criação de uma rede de articuladores, composta por pessoas que já trabalhavam no campo da cultura, e que inverteram a proposta inicial dos Pontos de Cultura – que naquela época se chamavam Base de Apoio à Cultura – BACs -, mudando radicalmente tanto sua direção como objetivos. Ao invés de levar a cultura do centro para a periferia, o investimento privilegiaria levar a cultura da periferia não só para o centro, mas para o mundo.

mídias táticas brasileiras da ética hacker. Para explicar melhor este ponto, vale detalhar que a ética hacker é um termo estabelecido pela primeira vez por Steven Levy no livro "*Hackers: Heroes of Computer Revolution*" (1984) que conta a história do primeiros hackers surgidos nos Estados Unidos das décadas de 1960, 1970 e 1980, e que foi aprofundado no livro "A ética hacker e o espírito da era da informação", de Pekka Himanen (2002). A ideia central do livro de Himanen é que a ética dos hackers se opõe à ética protestante que fundamenta o espírito do capitalismo. Contra valores como dinheiro, trabalho, otimização, flexibilidade, estabilidade, determinação e contabilização dos resultados, Himanen defende que, para os hackers, valem mais princípios como paixão, liberdade, solidariedade, compartilhamento, trabalho colaborativo e diletantismo.

Criado como um movimento organizado contra o fechamento da manipulação do código fonte de determinados programas de computadores¹⁵, o software livre identifica-se com uma ética hacker em oposição a uma lógica empresarial das empresas tradicionais de tecnologia. Como aponta Lara (2008), "num sentido de promover uma descentralização do conhecimento, difusão de informação e uma crítica à autoridade proprietária e fechada, os universos do hacker e do software livre se conectam a priori" (LARA, 2008, p.116). Alguns dos princípios hackers citados por Levy (2001) e Himanen (2002) como estariam na base da filosofia do software livre, expressa em suas quatro liberdades que hoje guiam a definição do que pode ser considerado um software livre:

- _ A liberdade de executar o programa, para qualquer propósito (liberdade 0).
- _ A liberdade de estudar como o programa funciona, e adaptá-lo às suas necessidades (liberdade 1). Para tanto, acesso ao código-fonte é um pré-requisito.
- _ A liberdade de redistribuir cópias de modo que você possa ajudar ao próximo (liberdade 2).
- _ A liberdade de distribuir cópias de suas versões modificadas a outros (liberdade 3). Desta forma, você pode dar a toda comunidade a chance de beneficiar de suas mudanças. Para tanto, acesso ao código-fonte é um pré-requisito (PROJETO GNU, 2013)

O fato do modelo de produção, dos princípios éticos e das alternativas socioeconômicas propostas pelo software livre serem opostas às lógicas industriais predominantes fez com que ele fosse um pressuposto

15 Segundo Silveira (2003, on-line), o software livre surgiu enquanto tal a partir da indignação de um então programador do MIT (Massachusetts Institute of Technology), Richard Stallman, em 1983. Conta-se que, durante um dia de trabalho, ele identificou uma falha no software de uma impressora da marca Xerox, tentou corrigi-la, mas a empresa não quis liberar o código-fonte do software. A situação foi a deixa para ele se demitir do MIT e criar um sistema operacional que garantisse que todos pudessem desfrutar dos direitos de copiar, redistribuir e modificar o software, no que originaria o marco zero do software livre, o projeto GNU ("Gnu is not Unix"). Para manter o projeto GNU surge a Free Software Foundation, em 1985, e a licença GPL (General Public License), em 1989, que origina o conceito de "copyleft", "esquerda da cópia" (ou "permitida a cópia) em oposição ao copyright, "direito a cópia", que protege juridicamente o software livre de ser patenteado e garante que o software permaneça livre independente de seu uso. A FSF e o copyleft são dois dos elementos-chave que consolidam o trabalho em torno do software livre; o terceiro é o Gnu-Linux (abreviado para Linux), sistema operacional livre criado em 1992 pelo finlandês Linus Torvald que amplia o uso do SL em escala global, potencializa o seu uso para além dos "iniciados" em informática e fortalece uma comunidade de milhares de colaboradores no mundo todo.

central para as mídias táticas. A produção de software livre, inclusive, é citada por Lara (2008) e Clinio (2011, 2013) como uma prática de mídia tática, e está presente em algumas das primeiras ações listadas no tópico anterior, como o *IndyMedia*. Por sua vez, o *copyleft*, conceito jurídico estabelecido por Richard Stallmann em 1988 para garantir a liberdade do software, dialoga com os diversos movimentos e ações desviantes na história da arte citados por Home (2005) no fato de serem *anticopyright*, oposição ao *status quo* do direito autoral. A expansão do termo *copyleft* nos anos 1990 e 2000 faria com que ele chegasse também ao campo dos bens culturais e a mídia para designar a garantia de certas liberdades do público e do autor perante a criação de suas obras, sejam elas músicas, filmes, textos, softwares, como diz o "Copyleft: Manuel de Uso" (VV.AA, 2006, p.12). Com isso, passaria a ser relacionado também às mídias táticas, como nos eventos MTB, Submidialogia e Digitofagia e nas redes e ações listadas aqui.

A influência da ética hacker nas ações táticas brasileiras é apontada por, entre outros, Dimantas e Begalli (2009), participantes dos encontros de mídia tática acima citados e da rede MetaReciclagem¹⁶, que abrigou (e abriga) muita das iniciativas e dos princípios da mídia tática no Brasil ainda hoje.

"No mundo do desenvolvimento tecnológico, uma contracultura atuante desde os anos 70 construiu colaborativamente a Ética Hacker. Não vou entrar em detalhes, mas alguns dos princípios postulados pelos hackers encontram eco e respaldo na mídia tática: descentralização coordenada; ênfase na reputação pessoal, baseada no histórico de ações, ao invés de hierarquia baseada em títulos ou honras; colaboração e conhecimento livre e aberto; questionamento profundo sobre a validade da propriedade intelectual; *release early, release first* - é mais importante realizar do que ter plano perfeito; informalidade". (BEGALLI; DIMANTAS, 2009, online).

O outro aspecto apontado como particularidade da ação das mídias táticas no Brasil diz respeito aos trabalhos na linha *low-tech*. Aqui, uma ideia peculiar da cultura brasileira foi trabalhada tanto de forma teórica como de forma prática: a gambiarra. Autores como Rosas e Vasconcelos (2006) e Clinio (2013) identificam que o consumo enquanto produção, o deslocamento da ênfase das representações para os usos das representações como aponta De Certeau (2013), ganha perspectivas singulares em uma cultura antropofágica capaz de subverter relações de forças como a brasileira. Do ponto de vista da apropriação dos dispositivos técnicos, Rosas e Vasconcelos (2006, p. 10) dizem que as práticas locais são singulares e se desenvolvem na pirataria, no modo de atuação dos camelôs, a gambiarra, a "sampleagem" espontânea, o remix, a colaboração e a prática do mutirão. Práticas, astúcias e engenhosidades

16 O projeto MetaReciclagem surgiu a partir da lista de discussão Metá:Fora 75 , criada em junho de 2002 por Felipe Fonseca e Hernani Dimantas, cujo objetivo era promover a interação entre pessoas interessadas nas novas tecnologias, seus impactos sociais e efeitos. Com os anos a lista foi agregando mais pessoas e se transformando em um espaço privilegiado para a identificação de afinidades, experimentação e elaboração de projetos coletivos em arte, design, educação e tecnologia. Site: <http://www.rede.metareciclagem.org/>

brasileiras que conectam "o banal com o exclusivo, o "popular" com a alta arte, o "trash" com os caros artigos de marca" como diz Lovink (2006, p.17) sobre o fazer dos praticantes da mídia tática.

Para Clinio (2011), a gambiarra seria um "do it yourself" à brasileira, em que as limitações técnicas seriam superadas a partir da criatividade em propor soluções inovadoras. Sinônimo de improviso na cultura popular, ela é "um processo inventivo, de reapropriação, adaptação e transformação de materiais disponíveis em uma forma alterantiva de design, que possibilita a criação de soluções improvisadas para demandas reais" (CLINIO, 2011, p.76). Seria, portanto, uma prática de resistência dos "mais fracos contra os mais fortes", táticas criativas e políticas contra o *status quo*, como afirma Rosas (2006):

A gambiarra é, sem dúvida, uma prática política. Tal política pode se dar não apenas enquanto ativismo (ou ferramenta de suporte para ele), mas porque a própria prática da gambiarra implica uma afirmação política. E, consciente ou não, em muitos momentos, a gambiarra pode negar a lógica produtiva capitalista, sanar uma falta, uma deficiência, uma precariedade, reinventar a produção, utopicamente vislumbrar um novo mundo, uma revolução, ou simplesmente tentar curar certas feridas abertas do sistema, trazer conforto ou voz a quem são negados (ROSAS, 2006, p.47).

As particularidades das mídias táticas brasileiras podem ser melhor compreendidas com os exemplos do próximo tópico.

3.1 MÍDIA TÁTICA NO BRASIL: EXEMPLOS E PRÁTICAS

A adoção do software livre em políticas públicas nacionais como os já citados Pontos de Cultura, além de outras de âmbito regional, como os *autolabs*¹⁷ em São Paulo e nas escolas do Rio Grande do Sul - caso pioneiro no Brasil¹⁸ - potencializou a propagação da filosofia do software livre e do *copyleft* para além de sua base inicial, o software e a informática, e levou consigo a ética hacker. Laboratórios multimídias com softwares livres criados a partir de algumas dessas políticas públicas, por sua vez, ajudaram a estabelecer um contato entre a ética hacker e a cultura popular brasileira, identificada com a ideia da gambiarra. Da junção dessas duas ideias de origens distintas mas em alguns pontos muito próximas conceitualmente é que se estabelece as particularidades das ações de mídia tática no Brasil.

17 Segundo Clinio (2011), os *autolabs* foram laboratórios de mídia tática oriundos de um projeto de "protagonismo social" que ofereceu, entre janeiro e junho de 2004, oficinas de "alfabetização midiática" para jovens dos bairros Ermelino Matarazzo, Itaquera e São Miguel Paulista, localizados na Zona Leste de São Paulo.

18 Uma das primeiras políticas públicas de adoção do software livre no país que se tem notícia data de 2001, no governo do Estado do Rio Grande do Sul, que iniciou o projeto chamado "Rede Escolar Livre", que previa a instalação de um laboratório de informática com 10 microcomputadores rodando software livre em escolas com mais de 100 alunos no estado. Este projeto tinha sido baseado numa iniciativa de um projeto-piloto em cinco escolas da rede estadual, quatro delas em Porto Alegre e uma em Alvorada, região metropolitana da capital gaúcha. Ambos projetos foram descontinuados ou tiveram mudanças substanciais que o descaracterizaram (fonte: <http://softwarelivre.org/portal/noticias/software-livre-nas-escolas-do-rs-um-caso-de-sucesso>).

Não há muitas pesquisas que mapeam as ações de mídia tática no Brasil, mas os trabalhos de Clinio (2011, 2013) cumprem esse papel inicial de identificação das ações nacionais. Baseado nele é que resgato o primeiro exemplo listado a seguir, escolhido também por abordar questões estruturais das redes (física, de satélites e cabos submarinos) e pela identificação explícita a ideia de gambiarra. O segundo caso trazido aqui foi o de uma ação típica dos primeiros anos da mídia tática que, no contexto brasileiro de quase uma década depois, ganhou repercussão política e midiática também como uma ação influenciada pela ética hacker.

_ O Movimento dos Sem Satélite (MSST);

Glerm Soares, em texto publicado na Revista Global Brasil (TARIN, 2010), diz que “a sigla MSST foi criada como uma brincadeira durante encontros de conhecimentos livres promovidos pelo ciberativismo midialivrista brasileiro, como uma espécie de chiste sobre a condição de luta de classes na tecnocracia”. Trata-se de um “movimento de não-bandeira”, como fala Bruno Vianna (em entrevista à Tarin, 2010), que usa o satélite - um aparato tecnológico que o senso comum identifica como *high-tech* para questionar a relação dos indivíduos com a tecnologia. Segundo Clinio (2011), diversas conceituações sobre “o que é o MSST” são encontradas no site da iniciativa¹⁹, mas de modo geral pode se dizer que “as respostas destacam a atual condição passiva, de mero consumidor, ao qual as pessoas foram reduzidas, frente às inúmeras possibilidades de apropriação das tecnologias” (CLINIO, 2011, p.80). A partir da discussão sobre os satélites e o espectro onde eles se situam, o movimento é encarado como uma oportunidade de tomada de consciência sobre a possibilidade de reapropriação da tecnologia - nesse sentido, a referência da sigla a outros movimentos sociais nacionais, como o Movimento dos Sem Terra (MST) e o Movimento dos Trabalhadores Sem Teto (MTST), é a de que o MSST, assim como os anteriores, busca a autonomia do indivíduo a partir da causas aparentemente específicas.

Um dos principais “produtos” identificados ao MSST é o documentário “Satélite Bolinha” (2010), de Bruno Vianna. O vídeo fala de como SATCOM²⁰, satélite da Marinha dos EUA apelidado no país de satélite bolinha, é utilizado de forma não autorizada para a comunicação por rádio-amadores brasileiros. Isso só é possível a partir da tecnologia aberta empregada no satélite, que o faz funcionar como um repetidor, sem oferecer qualquer tipo de bloqueio à transmissões, servindo tanto ao setor militar estadunidense quanto a caminhoneiros da Amazônia a partir do uso de materiais e técnicas *low-tech* e de baixo custo. Estes satélites geoestacionários, lançados entre 1978 e 1989 e localizados espacialmente numa área próxima à Linha do Equador, tiveram suas frequências descobertas em meados dos anos 1990 por técnicos sul-americanos, que a partir daí passaram a usar as frequências de

19 O site pode ser acessado em <http://devolts.org/msst/>

20 No site da Wikipedia há mais informações técnicas de como funcionam estes satélites: [https://en.wikipedia.org/wiki/Satcom_\(satellite\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Satcom_(satellite))

comunicação do satélite para conversar entre si, *gambiarristicamente*.

Para o MSST, trazer a questão dos satélites foi uma forma de discutir as finalidades de uso das tecnologias e dos sistemas de comunicação planetário. Para além da questão complexa que envolve a ilegalidade de usos desses sistemas e satélites, o objetivo era construir "um sistema global, aberto e autônomo de comunicação que permita a transmissão de informações e o compartilhamento de conhecimento de modo a reverter uma 'cultura de consumo autodestrutiva'" (CLINIO, 2011, p.81). É um movimento que, ao questionar a infraestrutura de comunicação global, encontra paralelos nos grupos históricos que disputam as concessões públicas de televisão e rádio no Brasil, por exemplo, e defendem uma legislação mais branda às rádios comunitárias. Embora o MSST parece estar sem atividades cotidianas nesta década de 2010, é possível identificar também uma continuidade das ações táticas, subversivas e não-comerciais, do Movimento dos Sem Satélites no debate atual sobre as redes livres e os provedores comunitários no Brasil²¹.

_ O Clone do Blog do Planalto;

Em 31 de agosto de 2009, a Presidência da República, comandada por Lula, lançou o *Blog do Planalto* (<http://blog.planalto.gov.br/>), uma plataforma de comunicação criada com o intuito de ampliar as estratégias digitais do ex-presidente e estabelecer mais interação com os usuários da internet de então. Mas, em se tratando de um blog, faltou algo indispensável para a interatividade: a possibilidade de comentários nas postagens. O acesso aos que produziam o conteúdo da página só era realizado a partir de uma seção de críticas e sugestões. Três dias depois do lançamento, um blog praticamente igual surgiu em outro endereço: <http://planalto.blog.br>. O diferencial do clone era que ele tinha ferramenta de comentários.

A ação ficou conhecida como *Clone do Blog do Planalto* e foi desenvolvida de forma a criticar a falta de comentários no original. Dois *hackers*, Pedro Markun e Daniela Silva, à época sócios da empresa *Esfera hacks políticos*, produziram o site com os mesmos conteúdos do original, design parecido, domínio próximo, mas aberto a comentários, a partir das possibilidades da licença Creative Commons²² do primeiro, que permitia a cópia, a distribuição e a transmissão do seu conteúdo, bem como sua adaptação, desde que respeitadas duas condições: a atribuição da autoria e a distribuição sob a mesma

21 Um dos principais grupos envolvidos com a discussão das redes livres no país, que inclusive tem pessoas que fazem parte do MSST, está no portal <http://www.redeslivres.org.br/>. É de lá esta definição de rede livre: rede informática que é construída e administrada colaborativamente por seus próprios usuários e apresenta características como: Garanta à descentralização e evita a monopolização de recursos, a coerção e a opressão; Respeita a neutralidade da rede; Garanta o acesso público e livre; Sua estrutura é de rede distribuída. O crescimento é possível a partir de qualquer ponto existente; A interconexão se realiza entre pares que podem publicar ou receber serviços e conteúdos em igualdade de condições; Promove a criação de outras redes livres, sua interconexão e interoperabilidade.

22 A licença utilizada no blog à época é a mesma ainda hoje: Creative Commons BY SA 2.5. Mais informações sobre ela em: <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.5/br/>

licença. Criado rapidamente e anunciado apenas via *Twitter*, o clone ganhou repercussão em publicações jornalísticas da época e agregou diversos comentários em seus primeiros dias, tornando-o um espaço de conversação, o que acabou por mostrar, por algum tempo, como poderia ser o Blog do Planalto original se ali houvesse espaço para o diálogo. Segundo Daniela, em entrevista ao caderno *Link*, do jornal Estado de São Paulo, a intenção em fazer o clone do blog do Presidente foi a de provocar as pessoas para participação política com as ferramentas da época e, também, gerar conhecimento sobre esses temas²³.

A tática de clonar um site para provocar questões sobre o sítio original é uma das primeiras identificadas como mídia tática, mostrada aqui com o exemplo do @TMark. No caso específico do *Clone do Blog do Planalto*, foi um exemplo de faça você mesmo - o site foi feito em meia hora e custou "zero reais", como disseram os autores da ação em outra entrevista²⁴ - dos "mais fracos contra os mais fortes", como na acepção inicial de De Certeau (2013), que, ao se apropriar do "original", provocou a reflexão sobre o quão interativo estava de fato sendo o Blog do Planalto. A motivação da ação traz a inspiração da ética hacker da busca pela transparência e pelo compartilhamento de informações - algo que Pedro e Daniela levariam adiante no trabalho da *Esfera*, no Ônibus Hacker²⁵ e na comunidade Transparência Hacker²⁶, que trabalha com tecnologia para fins de interesse da sociedade.

4. CONCLUSÃO

Depois de explicar o conceito de mídia tática e trazê-lo, com suas particularidades, para o contexto nacional, concluo com alguns pontos específicos dessa análise. Inicialmente, acredito que retomar a mídia tática como conceito que pode auxiliar na compreensão de fenômenos de comunicação, tecnologia e política, na medida em que ele identifica e ajuda na compreensão de ações de produção simbólica e de apropriação de tecnologias no contexto atual, como mostrado na relação dos dois

23 Em <http://blogs.estadao.com.br/link/responsaveis-por-clone-de-blog-do-planal/> Acesso em: 4/11/2015

24 Em <http://g1.globo.com/Noticias/Politica/0,,MUL1293150-5601,00.html> Acesso em: 4/11/2015

25 Segundo o site (<http://onibushacker.org/>), o Ônibus Hacker é um laboratório móvel, gerido por uma comunidade de ativistas que concentram suas atividades nas interseções entre a tecnologia e a política, a cultura e as artes. Acreditamos que uma atitude curiosa em relação aos processos da vida é a chave para o exercício da cidadania, e para a plena realização da vida política.

26 A comunidade Transparência Hacker é, segundo a descrição em sua página (<http://thacker.com.br/>), "um espaço para que desenvolvedores web, jornalistas, designers, gestores públicos e outros indivíduos dos mais diferentes perfis proponham e articulem ideias e projetos que utilizem a tecnologia para fins de interesse da sociedade. Trabalhamos primariamente com dados governamentais abertos, promovendo ações que evidenciam a importância desses dados e fazendo pressão para que os organismos do governo brasileiro adotem a mesma medida de liberação de dados públicos em formatos abertos. Acima de tudo, conclui a descrição da comunidade, "provocamos e buscamos evidenciar questões sociais e políticas através da ressignificação de informações existentes, mas que ainda são de difícil acesso para a sociedade em geral". Conta hoje com mais de 800 membros em sua lista de e-mails e se encontra periodicamente em eventos de terceiros ou em "hackdays" organizados por eles.

exemplos nacionais. Embora se discuta a permanência de um termo concebido como efêmero, um "ambiente desgovernado de singularidade e fins" como fala o CAE, acredito que é o estudo justamente desse momentos instáveis e táticos que podem abrir as "caixas-pretas" que vão revelar quais são os atores envolvidos na mediação de determinada ação. Aqui busco a aproximação da Teoria Ator-Rede, desenvolvida por Law (1992), Latour (1994; 2012), Callon (2008) e Lemos (2013), entre outros, que trabalham com a ideia de que são as disputas por estabilizações em "caixas-pretas"²⁷ que podem mostrar aquilo que é invisível no social - como por exemplo, a constituição dos objetos técnicos e o envolvimento destes no curso da ação apresentada. O trabalho do pesquisador seria, a partir daí, tecer a trama dos rastros de significados possíveis.

Se considerarmos as ações de MT como momentos de desestabilização dos atores - sejam eles instituições, coletivos, pessoas ou objetos técnicos - podemos entender que estes momentos instáveis são privilegiados para observar, de modo claro, a constituição interna das caixas-pretas. Para ficar nos exemplos listados aqui, quando um blog da Presidência da República é clonado com o intuito de mostrar o que ele poderia ser em termos de transparência e interatividade, as discussões provocadas a partir daí nos ajudam a entender o porquê de não haver as ferramentas de comentários, quem tomou esta decisão, porquê decidiu, qual a relação dos sistemas de publicação de conteúdo (CMS) utilizado na construção do blog, por exemplo. Poderemos, nesse momento de instabilidade, olhar para a caixa preta aberta e ver quem está se movimentando e assim mapear os atores envolvidos nessa ação, quais deles transformam efetivamente a ação ou quais apenas participam sem interferir significativamente nela.

Assim, retomar os estudos a partir da MT pode ser importante também porque estas ações provocam uma controvérsia - que, segundo Lemos (2013), "é o lugar e o tempo da observação, onde se elaboram as associações e o 'social' aparece antes de se congelar ou se estabilizar em caixas-pretas" (LEMOS, 2013, p.57). Ao serem organicamente efêmeras e momentâneas, as ações táticas valorizam o movimento, o que potencializa o olhar para as mediações e a compreensão e o mapeamento de todos aqueles que produzem ação em dada circunstância.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BLISSET, Luther. *Guerrilha Psíquica*. São Paulo, Conrad, 2001

CLINIO, Anne. A ação política no cotidiano: a mídia tática como conceito operacional para pesquisas em mídia, cotidiano e política. *Revista Eletrônica do Programa de Pós-Graduação em Mídia e Cotidiano*, UFF. Número 1. 169-188 janeiro/abril 2013.

²⁷ Para a teoria, as caixas-pretas ocorrem na estabilização e na resolução de um problema, no que Lemos (2013) complementa: "após a resolução da controvérsia, tudo se estabiliza, passa para um fundo e desaparece, até o momento em que novos problemas apareçam e a rede se torne mais uma vez visível" (LEMOS, 2013, p.55).

_____. Mídias táticas no Brasil: dinâmicas de informação e comunicação. Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação)— Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), 2011.

CALLON, Michel. Entrevista com Michel Callon: dos estudos de laboratório aos estudos de coletivos heterogêneos, passando pelos gerenciamentos econômicos. *Sociologias* no.19 Porto Alegre Jan./June 2008 http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S1517-45222008000100013&script=sci_arttext#end02
Acesso em: 18 fev. 2014

CRITICAL ART ENSEMBLE. CAE: Framing Tactical Media. Disponível em: [http://www.tacticalmediafiles.net/articles/3162/CAE -Framing-Tactical-Media](http://www.tacticalmediafiles.net/articles/3162/CAE-Framing-Tactical-Media) Acesso em: 2/10/2015
DE CERTEAU, Michel. A Invenção do Cotidiano. Artes de fazer. 20º ed. Trad: Ephraim Ferreira Alves. Petrópolis; Vozes, 2013.

FOLETTTO, Leonardo. Do blog ao blog jornalístico: breve histórico da aproximação e incorporação do blog no jornalismo. 9º. Encontro Nacional de Pesquisadores em Jornalismo (SBPjor), Rio de Janeiro, 2011. Disponível em http://sbpjour.kamotini.kingghost.net/sbpjour/admjor/arquivos/9encontro/CL_95.pdf
Acesso em: 23 out. 2015

FONSECA, Felipe. Metáfora 1.0 (2007). Disponível em http://philipe.files.wordpress.com/2007/09/livro_metafora1.pdf
Acesso em 15/05/2015

_____. FREIRE, Alexandre. FOINA, Ariel. O Impacto da sociedade civil (des) organizada: cultura digital, os articuladores e software livre no projeto dos pontos de cultura do MinC. IN: ROSAS, Ricardo. VASCONCELOS, Giseli (org.). *Net_Cultura 1.0. Digitofagia*. São Paulo; Radical Livros, 2006.

GONÇALVES, Fernando Nascimento. Poéticas políticas, políticas poéticas: comunicação e sociabilidade nos coletivos artísticos brasileiros. Disponível em: <http://www.compos.org.br/seer/index.php/e-compos/article/viewFile/459/428> Acesso 23/09/2015.

HIMANEN, Pekka. La ética del hacker y el espíritu de la era de la información. Traducción de Ferran Meler Ortí. Barcelona: Destino, 2002.

LARA, Paulo José. Fragmentos das táticas da cultura: técnica e política dos usos de mídia. Dissertação (mestrado em Filosofia) - Universidade Estadual de Campinas, Unicamp, 2008.

LATOURETTE, Bruno. On Technical Mediation. *Common Knowledge*, Vol. 3 n. 2, p. 29-64, 1994.

_____. Reagregando o Social: uma introdução à teoria do ator-rede. Salvador; Bauru: EDUFBA; UDUSC, 2012.

LAW, John. Notes on the Theory of the Actor-Network: Ordering, Strategy and Heterogeneity. *Systems Practice*, v. 5, p. 379-393, 1992.

LEMOS, André. A comunicação das coisas: Teoria Ator-Rede e Cibercultura. São Paulo: Annablume, 2013.

LEVY, Steven. *Hackers: Heroes of the computer revolution*. New York, Penguin Books, 2001.

LOVINK, Geert. GARCIA, David. O ABC da Mídia Tática. Trad. Ricardo Rosas (2003). Disponível em: <http://www.midiaindependente.org/pt/red/2003/03/249849.shtml>. Acesso em: 15/8/2015

_____. Dynamics of Critical Internet Culture 1994-2001. Amsterdam: Institute for Network Cultures, 2009.

_____. Atualizando a mídia tática. Estratégias de midiativismo In: MACIEL, M.L.; ALBAGLI, S. Informação, conhecimento e poder: mudança tecnológica e inovação social. Rio de Janeiro: Garamond, 2011.

MAZZETI, Henrique. Ativismo de Mídia: Arte, política e tecnologias digitais (2008). Disponível em http://www.pos.eco.ufrj.br/publicacoes/mestrado/disserta_hmazetti_2008.zip Acesso em: 15/10/2015

PROJETO GNU. O que é software livre. 2013. Disponível em: <http://www.gnu.org/philosophy/free-sw.html> Acesso em: 26/2/2015

ROSAS, Ricardo. VASCONCELOS, Giseli (org.). Net_Cultura 1.0. Digitofagia. São Paulo; Radical Livros, 2006.

_____. Gambiarra. In: HARA, Helio (Org). Caderno SESC Videobrasil 02 - Art Mobility Sustainability. São Paulo: Sesc São Paulo, 2006. Disponível em http://www2.secsp.org.br/sesc/videobrasil/up/arquivos/200611/20061117_160212_CadernoVB02_p.3_6-53_P.pdf Acesso em 27/09/2015.

TARIN, Bruno. Movimento dos Sem Satélite. In: Global Brasil, revista nômade, edição 13, novembro, 2010. Disponível em <http://www.revistaglobalbrasil.com.br/?p=553> Acesso em: 02/11/2015

STALDER, Felix. 30 Years of Tactical Media. Publicado em 08/02/2009. Disponível em <http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-0902/msg00014.html> Acesso em: 25/9/2015.

SILVEIRA, Sérgio Amadeu da. Inclusão digital, software livre e globalização contra-hegemônica. IN: Software Livre e Inclusão Digital. São Paulo; Conrad 2003. p. 17-47. Disponível em: http://www.softwarelivre.gov.br/artigos/artigo_02/ Acesso em: 28/7/2015

VV.AA. Copyleft: Manual de uso. Madrid; Traficante de Sueños, 2006.